Een website maken met Xara XS

Gebeten door webgraphics

Xara XS is de jonge hond onder de grafische programma's. In ons vorig nummer hebben we de grafische mogelijkheden van deze applicatie belicht. Als afsluiter maken we interactieve afbeeldingen. We bouwen een website met zichtbare en onzichtbare knoppen, of zoals ze in het jargon zeggen: 'buttons' en 'hotspots'. DIRK SCHOOFS

Op de cd bij Clickx 116 vond je het grafisch pakket Xara XS – je kan ook een probeerversie downloaden op www.xara.com/downloads/extreme. In de vorige twee nummers kon je al lezen dat het programma een uitstekende hulp is om foto's te bewerken en dat je het ook kan gebruiken om met illustraties aan de slag te gaan. Maar er is meer! Xara XS biedt namelijk ook de nodige opties voor websitebouwers.

Als je een website maakt, kan je vertrekken van een leeg blad en daarop hier en daar grafische elementen plaatsen. Maar de meeste webontwerpers werken anders. Ze ontwerpen de homepage in een grafisch pakket als één grote afbeelding, die ze achteraf in verschillende stukken snijden. Ze zorgen er dan voor dat bepaalde zones van de afbeelding aanklikbaar worden, zodat er allerlei dingen gebeuren wanneer de bezoeker op die speciale zones (hotspots) klikt. Er kan muziek beginnen spelen, een spelletje starten of je kan naar een andere pagina doorgeschakeld worden. En ook hiervoor kan je Xara XS inschakelen.

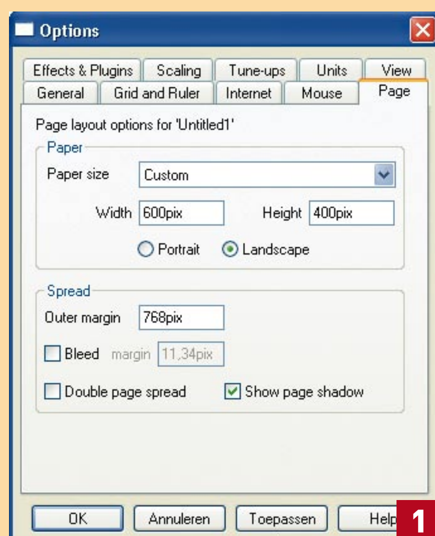
STAP 1 / HOMEPAGE ONTWERPEN

We vertrekken van een nieuw leeg document van 600 bij 400 pixels. Omdat Xara XS standaard vertrekt van documenten die 800 bij 600 pixels meten, zullen we de documenteigenschappen aanpassen met **File, Page options**. Daar kiezen we voor een **Landscape**-instelling en duiden we de gewenste pixelproporties aan (zie afbeelding 1). Vervolgens plakken we een afbeelding in het lege werkblad (wij gebruiken een foto van een hondje).

We hebben nu al een achtergrondafbeelding, maar we willen ook enkele navigeerknoppen. Daarvoor gebruiken we het **Text**-gereedschap: we geven de woorden in die op de vier knoppen moeten komen, en in de infobalk vergroten we de regelafstand – waardoor die woorden een flink eind uit elkaar komen te staan.

Om de knoppen duidelijker te maken, voorzien we ze van een achtergrondkleur. We selecteren de **Rectangle**-tool en trekken een rechthoek over de bovenste tekst. Door onderaan in de kleurenbalk te klikken, vullen we deze rechthoek met zacht grijs. We klikken op deze rechthoek en gebruiken de toetsencombinatie **Ctrl+D** om de knop driemaal te dupliceren. Met de kleurenbalk geven we iedere knop een ander soort grijs. Vervolgens selecteren we de vier knoppen door de **Shift**-toets ingedrukt te houden en op elke knop te klikken. Daarna kiezen we de opdracht **Arrange, Put to back**, zodat de knoppen achter de tekst komen te liggen.

Onze homepage moet 600 pixels breed en 400 pixels hoog worden.

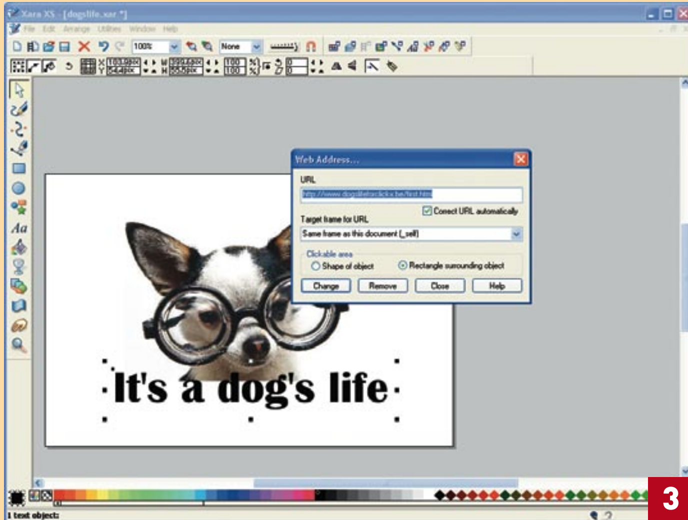


STAP 2 / KNOPPEN UITLIJNEN

We kunnen de knoppen handmatig naar de juiste plaats slepen, maar dat is vaak nogal onnauwkeurig. Er is een betere manier. Met **Arrange**,



Dit is het grafisch bestand dat dienst zal doen als homepage.



De titel wordt aanklikbaar.

Object Alignment kunnen we de knoppen netjes ten opzichte van elkaar uitlijnen en de onderlinge tussenruimte gelijk verdelen. Klaar? Dan selecteren we opnieuw de tekst, positioneren die netjes over de knoppen, en door de regelafstand te vergroten of te verkleinen, zorgen we dat ieder woord keurig over iedere knop staat (zie afbeelding 2).
Er is nog een tool die we nog niet besproken hebben: **Mould**. Met deze tool kan je tekst en vorm uit perspectief trekken. De liefhebbers van exotische titels kunnen tekst bol zetten, schuinaflopend maken, enzovoort. Omdat Xara XS tekst *vectorieel* behandelt, kan je deze vervorming aanpassen door de sleephendels te verplaatsen.

STAP 3 / HOTSPOT

Het is mogelijk om onderdelen van de afbeelding aanklikbaar te maken, zodat de bezoeker naar een nieuwe webpagina wordt doorgeschakeld. Zo'n aanklikbare punten noemen we hotspots. Wanneer je verschillende onderdelen van een afbeelding aanklikbaar maakt, krijg je een zogeheten image map. Hier zullen we om te beginnen een hotspot maken van het logo. We klikken op de titel ("It's a dog's life") en zoeken in het menu **Utilities** de opdracht **Web Address**. In het vak **URL** geven we het webadres in waarnaar de browser van de bezoeker zal doorschakelen. Omdat de optie **Correct URL automatically** actief is, zal het programma dit adres zelf van 'http://' voorzien. Onder **Clickable area** heb je twee keuzemogelijkheden. Wanneer je de optie **Shape of object** aanduidt, moet de bezoeker echt op de lettertjes klikken. Indien de muisaanwijzer zich bijvoorbeeld ergens tussen "a" en "dog" bevindt, kan hij niets aanklikken. Daarom is het verstandiger om de optie **Rectangle surrounding object** te gebruiken (zie afbeelding 3). Hierdoor wordt de rechthoekige zone rond de tekst volledig aanklikbaar.

STAP 4 / INTERACTIE STUREN

Als je een degelijke website wil bouwen, moet je toch een béétje kennis hebben van het hele *html*-gebeuren. Heel wat webbouwers verdelen een webpagina in *frames*, bijvoorbeeld een menu aan de linkerkant van het scherm en de hoofdpagina rechts daarvan. Wanneer de bezoeker van de site op een link in het menu klikt, wordt een nieuwe hoofdpagina getoond, terwijl het menu natuurlijk moet blijven staan. In het vakje **Target frame for URL** vertel je de browser in welk frame de nieuwe pagina moet worden geladen. Gebruik je geen frames, of twijfel je, dan hou je het bij de veilige optie **Same frame as this document (_self)**. Het nieuwe venster wordt dan in hetzelfde frame geopend.
Wil je dat de url gewoon in een nieuwe pagina wordt geladen, dan opteer je voor **New window (_blank)**. Wil je de pagina laden in hetzelfde venster van dit document, waarbij alle bestaande frames vervangen worden, dan kies je **Same window as this document (_top)**. Tenslotte is er nog de optie **Parent frame of this document (_parent)**. Hier wordt het nieuwe document geopend in de frameset waarin de link zich bevindt.



Exporteer deze image map in het gif-formaat.

STAP 5 / EXPORTEREN

Dan komt het moment dat je de image map moet exporteren. Kies in het menu **File** voor **Export**, selecteer het **CompuServe GIF**-formaat en geef dit bestand een naam (zie afbeelding 5). Heb je een bestandsnaam van twee woorden op het oog, dan moet je er aan denken om bijvoorbeeld een underscore (_) te gebruiken tussen de twee woorden. Het gaat immers om bestanden die later op een internetserver worden geplaatst, en heel wat servers kunnen niet overweg met spaties.
In het venster **GIF export bitmap options** klik je op het tabblad **Image Map** en vink je de optie **Export Image Map To File** aan, zodat er een webdocument (html-bestand) wordt aangemaakt waarin de image map getoond wordt. Daarna klik je op het tabblad **Browser Preview**. Hier opte-

VAKTAAL | A - M | N - Z

FRAMES: Webpagina's die ingedeeld zijn in verschillende vlakken, kunnen frames gebruiken. De navigatiestructuur kan bijvoorbeeld in één frame staan. Als je op een link klikt, wordt enkel één frame opnieuw geladen. Dit bespaart tijd, want de navigatiestructuur zelf moet niet opnieuw geladen worden.

HTML: De programmeertaal om webpagina's te maken. Bijzonder aan html is de mogelijkheid om hyperlinks naar andere pagina's te maken. Om html-pagina's te bekijken, heb je een browser zoals Internet Explorer of Firefox nodig.

VECTORIEEL: Een vectoriële afbeelding bestaat uit vormen die wiskundig berekend worden (vectoren). Omdat vectoriële afbeeldingen eigenlijk allemaal getallen zijn, zijn ze erg klein en hebben ze geen last van kwaliteitsverlies bij het vergroten.

ren we bij **Background Options** voor een neutrale eenvoudige achtergrond, en bij **Additional Information** vinken we de opties **Include Image Information** en **Include Image Map** aan. Wanneer we nu op **Browser Preview** klikken, krijgen we een voorvertoning van hoe deze image map er op het web zal uitzien. Bovendien merken we dat de hotspot werkt en wordt in een rooster getoond hoelang het zal duren om deze pagina over verschillende bandbreedtes in te laden. Op dezelfde manier kunnen we eveneens de vier knoppen selecteren en ze als hotspots wegschrijven.

STAP 6 / HULPLIJNEN

Doorwinterde webmasters zullen grote afbeeldingen als deze versnijden – een techniek die 'slicing' genoemd wordt. Het voordeel van deze ingreep is dat verschillende zones op een verschillende manier geoptimaliseerd worden, waardoor de optelsom (bestandsgrootte) van de verschillende versneden beelden veel kleiner is dan wanneer de afbeelding als één groot geheel ingeladen moet worden. Het tweede voordeel is dat je onderdelen van een versneden beeld kan wijzigen zonder dat je het hele plaatje moet aanpassen.

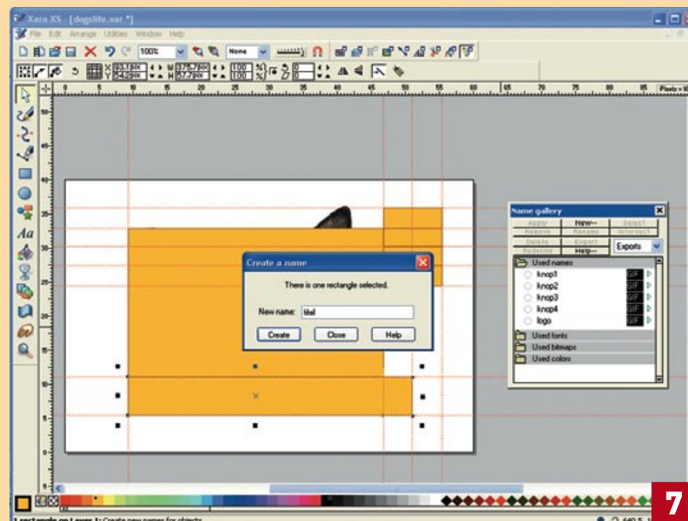
Om te beginnen, gaan we hulplijnen trekken die de snijlijnen aangeven. We laten de linialen tevoorschijn komen met **Window, Bars, Rulers**. Vervolgens slepen we de hulplijnen uit de linialen. In dit geval willen we dat de hond wordt uitgesneden, naast de titel en de vier knoppen.

Vervolgens selecteren we de **Rectangle**-tool, waarmee we rechthoeken trekken over deze zes objecten. Zorg dat in de infobalk de lijndikte op **None** staat; de kleur van de inhoud speelt geen rol. Dankzij de hulplijnen kunnen we deze zones afbakenen.

STAP 7 / SLICES BENOEMEN

We moeten iedere uitsnede een naam geven in de Name Gallery. We openen deze Gallery via **Utilities, Galleries, Name gallery**. Alle namen van de gebruikte lettertypes, bitmap-afbeeldingen en zelfs kleuren worden in de Name Gallery bewaard. We klikken op de map **Use names** en vervolgens op de knop **New**, waardoor er een klein venstertje geopend wordt waarmee we iedere zone kunnen benoemen: gewoon een duidelijke naam ingeven en op **Create** klikken (zie afbeelding 7). We herhalen dit tot de zes versneden objecten een verschillende naam hebben. Daarna klikken we op een van de oranje vlakken, en via de opdracht **Web Address** geven we bij **Utilities** de webadressen in waarnaar deze hotspots de browser van de bezoeker zullen sturen.

Omdat niemand gediend is met oranje vlakken op een homepage, zullen we na de naamgeving ieder vlak transparant maken. Dat doen we door op het vlak te klikken en daarna het transparantievakje (links naast de kleurenbalk) aan te duiden.

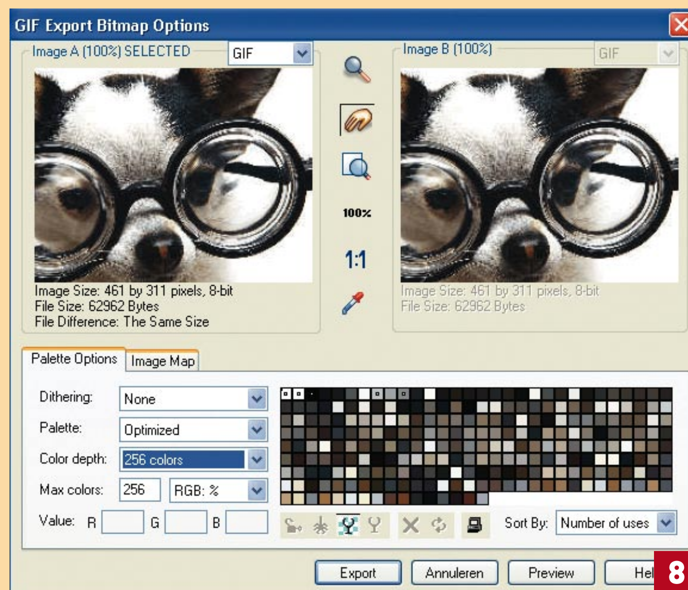


In de Name Gallery geven we ieder versneden (aanklikbaar) deel een naam.

STAP 8 / EXPORTEREN

Tenslotte trekken we met het pijltje uit de gereedschapsbalk een selectierechthoek over de hele afbeelding, zodat alle objecten geselecteerd worden. We kiezen in het menu **File** de optie **Export image in Slices**. Je moet een naam voor het bestand ingeven, en vervolgens krijg je een exportvenster te zien waarin gevraagd wordt of je tevreden bent met de gif-compressie (zie afbeelding 8).

Het is verstandig om dit bestand samen met de versneden grafische bestanden in een nieuwe map te bewaren. Klik op de knop **Export**, zodat alle versneden bestanden en het html-bestand dat al deze aanklikbare beelden op de juiste plaats samenhoudt, netjes weggeschreven worden naar de harde schijf. ♦



We exporteren het html-bestand en de versneden delen best naar een afzonderlijke map.

ROLLOVERS IN XARA XS?

Xara XS beschikt over tools om op een bijzonder eenvoudige manier rolloverknoppen te maken die zich achteraf nog prima laten bewerken. Zo'n rollover maakt dat je, als je met je muis over een afbeelding op een website beweegt, een andere afbeelding te zien krijgt (met een andere kleur bijvoorbeeld). En als je op de afbeelding klikt, krijg je nóg een andere afbeelding te zien. Het gereedschap dat hiervoor door Xara gebruikt wordt, zit niet in de gratis versie die je twee nummers geleden op de Clickx-cd kon vinden. Dat belet niet dat je de werking van deze tool al kan zien. Zoek bij **Help** onder de **Movies** naar het filmpje over deze internettoepassing. Op die manier kan je beslissen of je dit de moeite waard vindt om over te stappen naar de betalende versie.